Mensile - Anno VII - N. 62

CBM 64

HIT PARADE

30 GIOCHI

FAST LOADING "BITURBO"

1 J-TURN
2 TWO WORLDS
3 CIRCO CLOWN
4 CAVERN
5 COCON
6 BATTAGLIE STELLARI
7 PARTY
8 PATROL
9 PELOTA
10 ATTACCHINO
11 CLEAN
12 PENNELLI
13 FOTOGRAFO
14 GALAXI
15 SPESA PAZZA
16 IPER FLIPPER
17 KUNG FU
18 GALLERIE
19 REGNO DELL'IGNOTO
20 PUT
21 ROLLER BALL
22 SALVA GLI ANIMALI
23 DOCKING
24 SUPER RAZZO
25 SWORD MASTER
26 INVASIONE KLINGON
27 DOPPIA VITA
28 SCI NAUTICO
29 DROIDE
30 PAOLO ALLA RISCOSSA



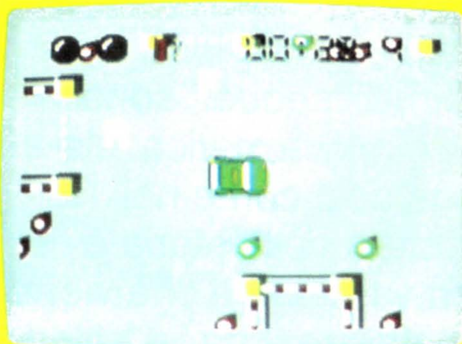
CANTI e RACCONTI di Natale
DA CANTARE E RACCONTARE IN UNA SUPER CASSETTA
L. 9.000
Canti di Natale
Bono 91 Todaro

I NUMERI 2

Si dice sempre che i cosiddetti "sequel" sono peggio dei numeri 1. La frase molto ermetica sta a significare che nel cinema così come nei videogiochi la seconda puntata della storia è solitamente peggio della prima versione e che viene studiata e realizzata solo per attirare i "gonzi". Non è però una regola generale e questo mese vogliamo sfatare questa leggenda proponendovi le recensioni delle Tartarughe e di Nebulus atto secondo. Non si tratta certo dei giochi più belli del momento ma sono ben lontani dall'essere un bidone o uno specchietto per allodole. Leggetele, giocateci e fateci sapere...

HIT PARADE N. 62 - Periodico Mensile - Dicembre 1991 - Edizioni SIPE s.r.l. - Via Ausonio, 26 - 20123 Milano
Dir. Resp. Elvio Fantini - Reg. presso il Trib. di Milano N. 63 dell'11/02/85 - Sped. in abb. post. gr. III/70%
Distribuzione per l'Italia: Messaggerie Periodici S.p.A. - Viale Famagosta, 75 - 20142 Milano
Tel. 02/8467545 - Stampa Grafica 85 - Rodano Millepini (MI)

J-TURN

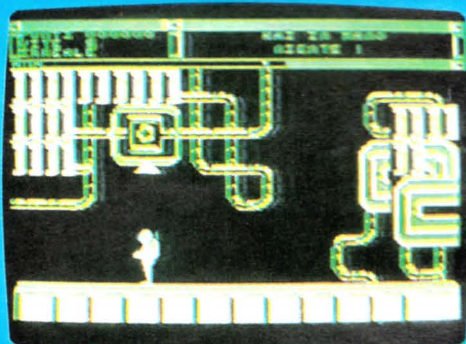


Il gioco consiste in una serie di corse di breve tempo nelle quali i concorrenti usano la loro abilità nella guida per ottenere il più basso tempo possibile. Oltre alle basilari abilità nella guida i concorrenti hanno anche bisogno di essere abili nel testa coda, con il freno a mano, per essere in grado di cambiare direzione con la massima velocità. Provate quindi per prima la versione controlli. Punti di penalità vengono addebitati al tempo del concorrente se le manovre vengono effettuate in modo non corretto o se lla gara non viene completata. Alla fine di ogni gara i primi due vincitori otterranno un premio in denaro. Poi tutti i concorrenti potranno visitare il negozio per comprare parti utili a migliorare la loro vettura. Ogni gara ha un tempo limite di qualificazione e i concorrenti devono finire entro questo tempo per avanzare allo stadio successivo. Alla fine di ogni gara i concorrenti guadagnano punti a seconda della loro posizione. Questo punteggio viene inserito nella tabella nazionale del campionato.

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO	inizio gioco

TWO WORLDS



La stazione D localizzata su Ganymede era una piattaforma di osservazione, dove alcuni scienziati studiavano la gravità di Giove. Ma un giorno accadde uno strano fenomeno per cui una sfera si materializzò sulla stazione stessa e al contempo scomparve il tecnico radar. Sebbene la massa della sfera sembrasse zero, delle sonde rivelarono che all'interno erano celati dei grossi macchinari e che probabilmente era l'effetto antimateria a cancellare la massa della strana cosa e che se si fosse tentato di distruggerla, anche l'Universo stesso sarebbe scomparso. Ma dall'interno della sfera il tecnico ha informato la stazione che se riuscirà a superare dei test d'intelligenza potrà superare la porta dell'Universo parallelo. TU, come Edwards il tecnico, avrai il compito di chiudere il contatto con la sfera dopo esserti sottoposto al trattamento di immortalità.
Per completare la tua missione e salvare la razza umana tieni a mente queste istruzioni.

1) L'antimateria disponibile nella sfera non ti è utile. Dovrai procurartene dell'altra facendo reagire il corretto gas con il silicone e alimentare le cellule risultanti per usarle nella creazione dell'antimateria di cui hai bisogno.
2) Acquisisci l'immortalità, che si trova in una sezione della cosa ed è raggiungibile in modo anticonvenzionale.
3) Porta insieme nello spazio con la giusta polarità la materia e l'antimateria che si conbineranno appropriatamente solo se avrai soddisfatto le precedenti condizioni. Anche se tutto ciò non sembra facile ci saranno altri ostacoli, ma tu dovrai riuscire se vorrai salvare l'umanità. Ricorda che per prendere gli oggetti contenuti in alcune parti della sfera dovrai appoggiargliti contro e premere lo spazio.

JOYSTICK PORTA 2

<	destra
>	sinistra
SPAZIO/O	prendi
Q	jet
M	musica
P	pausa

CIRCO CLOWN



Sei un clown del circo e devi esibirti in quattro numeri mozzafiato. Nel primo numero devi camminare su di una fune a parecchi metri di altezza e fare salti mortali per evitare gli scimpanzè, per attraversare cerchi fiammeggianti e per raccogliere sacchetti di denaro. Nel secondo numero devi raccogliere dieci palloncini sistemati su delle piattaforme. Nel terzo numero sei su un monociclo e devi riuscire a percorrere cento metri rimbalzando su delle piattaforme. Nel quarto numero dovrai saltare da un trampolino all'altro evitando le fiammate dei mangiafuoco.
Il tuo compito è raccogliere sei chiavi e liberare il leoncino.

JOYSTICK IN PORTA 2

RESTORE fine partita
SPARO inizio partita
TASTO QUALUNQUE per opzioni
JOYSTICK per selezione varie opzioni

CAVERN



Un avventuriero ti ha raccontato che in una caverna sotterranea in Messico sono celati numerosi misteri, ma soprattutto molti tesori. Ti sei quindi dato da fare e dopo aver trovato i quattrini necessari alla spedizione, ti sei anche costruito una specie di navetta che ti consenta di muoverti agevolmente all'interno della caverna, dove i pericoli possono essere molti e imprevisti. Anche il solo accedere al suo interno è difficoltoso in quanto, come per magia, un essere malvagio è stato posto al suo ingresso e lancia contro gli inconsapevoli intrusi palle infuocate che dovrai evitare. Anche all'interno della caverna le cose non miglioreranno, numerosi sono infatti i trabocchetti che gli antichi hanno posto a guardia dei loro tesori, ma la tua tenacia e la tua abilità ti consentiranno certo di raggiungere la tua meta.

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO inizio gioco
SPAZIO bomba totale

COCON



Emersi dal buco nero di Andromeda gli alieni si presentarono come messaggeri di pace e quando ci portarono doni di inestimabile valore tutti si convinsero della loro amicizia. Solo pochi di noi dubitarono di questo fatto cercando inutilmente di mettere l'umanità sul «chi vive». Così quando gli alieni se ne andarono nessuno volle credere che il mostro alato di nome Cocon, che divorava di notte tutti gli esseri umani, fosse un megarobot lasciato da loro con il compito di sterminare l'umanità. Dopo anni di dura lotta abbiamo finalmente scoperto che la fonte di energia di Cocon risiede nei deflettori a cavità abilmente mimetizzati nel sottosuolo di Artide I. Questa notte uno di noi cercherà di disattivare le numerose antenne terminali del generatore per distruggere Cocon e forse per salvare la razza umana.

JOYSTICK PORTA 1

F1 pausa on/off

F7 inizio gioco

BATTAGLIE STELLARI

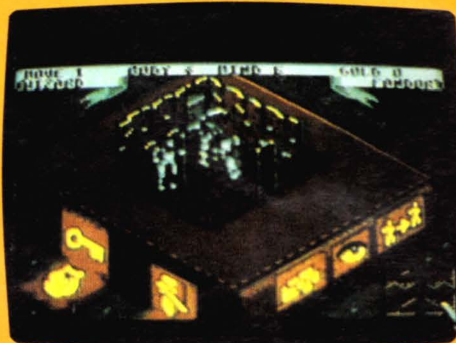


In questo gioco bisogna difendere cinque generatori di energia da un massiccio attacco di unità aliene in grado di penetrare lo scudo protettivo esterno. Per fermare la corsa letale dei robot bisogna posizionarsi con il mirino e sparare un colpo di energia ad alto potenziale. La cosa non è però banale, perché spostare velocemente il mirino richiede una buona dose di abilità e occorre poi scegliere con cura il momento dello sparo per non esaurire i colpi e rimanere così alla mercé degli invasori.

JOYSTICK IN PORTA 2

SPARO inizio partita

PARTY



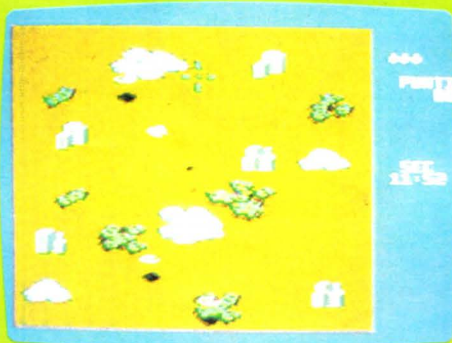
Siete un gruppo di quattro avventurieri: un mago, un elfo, un guerriero e un nano. Scopo della vostra vita è di guadagnare soldi e esperienza sfidando i cattivi e ripristinando il bene. La vostra prima avventura consisterà nel trovare la via di uscita del labirinto nel quale siete stati rinchiusi. Molti mostri sono stati collocati nel labirinto per ostacolarvi e dovrete quindi fare molta attenzione. Chi raggiungerà per primo l'uscita otterrà una ricompensa di 100 pezzi d'oro che potrà usare per acquistare armi per le avventure a venire. Prima di iniziare la vostra avventura potrete acquistare ciò che vi occorre: armi, oggetti magici o di sopravvivenza, mentre il mago e l'elfo dovranno scegliere le loro magie, molto utili quando il combattimento sembra avere uno stallo dalla vostra parte. Se riuscirete a sopravvivere alla prima avventura potrete farne molte altre, sicuramente una più interessante dell'altra. Buon divertimento.

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO inizio gioco

SPAZIO bomba totale

PATROL



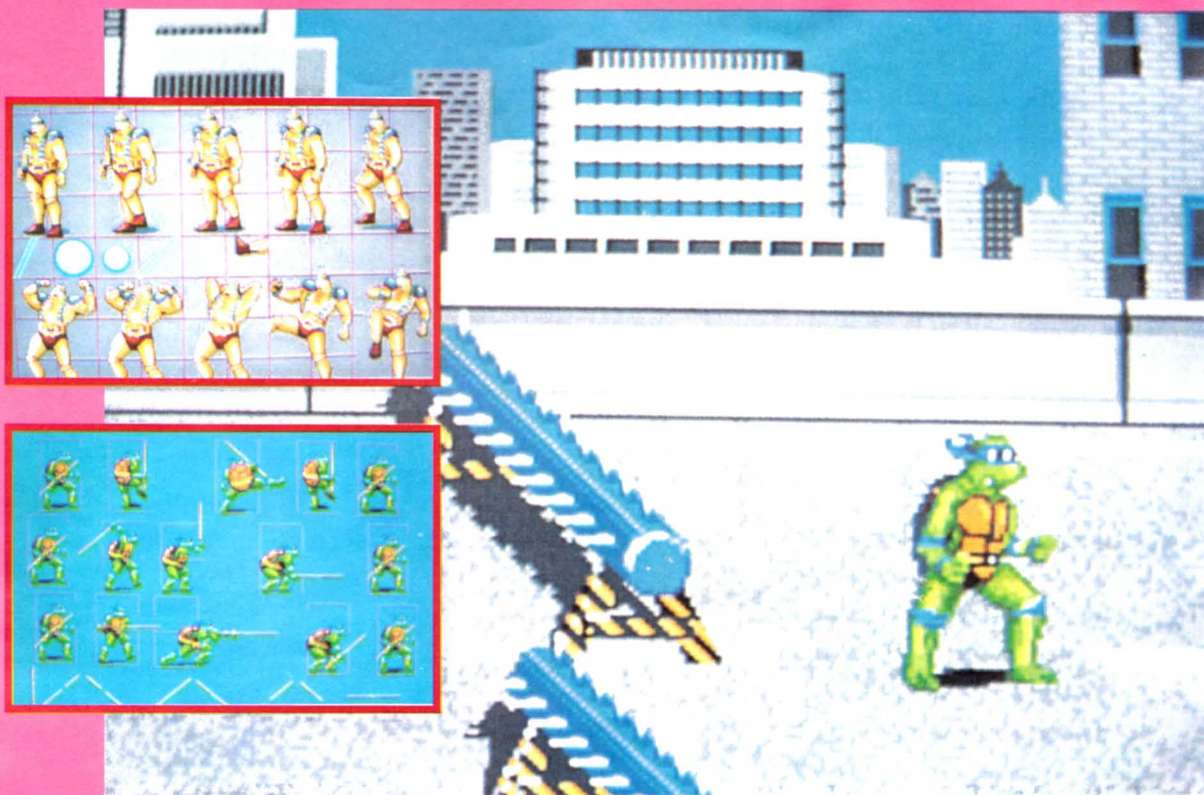
Sono trascorsi parecchi anni da quando la Terra si è annessa alla Confederazione e tutto sembrava filasse liscio. Ma purtroppo un giorno dei barbari alieni si sono infiltrati nel campo di difesa terrestre e si sono impadroniti delle residenze governative di diverse province. Tu, a bordo della tua navetta da ricognizione superattrezzata, sei stato incaricato, come moderno sceriffo, di rincorrere per i vari corridoi e i piani degli edifici questi perfidi alieni distruggendoli tutti prima di passare all'edificio successivo. Ma stai molto attento, perché per fermare la tua avanzata alcuni alieni fantasma lasciano alle loro spalle delle pericolose mine; che ostacolano il tuo cammino, distruggendoti se le toccherai, e che invece tu dovrai disintegrare se vorrai passare oltre.

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO inizio gioco

TURTLES





Tanto per non usare perifrasi, le Tartarughe Ninja sono un affare d'oro: ormai da un anno i simpatici anfibi verdi appaiono su zaini, astucci, figurine, carte da parati e persino sui boxer. Purtroppo però la loro prima sortita nel mondo dei videogiochi (come quelle di altri personaggi dei fumetti, come Judge Dredd e Captain America) non è stata esattamente felice.
Concepito per l'Amiga, il videogioco ispirato alle Tartarughe è diventato il più grande bestseller di tutti i tempi pur non convincendo sul piano della qualità.
Sulla scia del secondo film della serie, la Mirrorsoft ha fatto realizzare un secondo videogioco sulle Tartarughe Njnia basato sulla versione da bar del primo gioco della Konami. Il compito è stato affidato allo sperimentato team della Probe, con Martin Bysh alla programmazione e Jeroen Tell e Hugh Riley agli effetti sonori e alla grafica. Bysh è stato prescelto dopo il successo ottenuto dal suo Viz, gioco non dissimile dal gioco da bar da convertire.
Turtles II ha richiesto sette mesi di lavoro, e ciascuno dei suoi sette livelli è stato ricreato a mano. Mentre di solito i produttori di giochi da bar danno una mano a realizzare le conversioni fornendo dettagli sugli sprites e sugli sfondi, la Konami è stata molto abbottonata, così la Probe è stata costretta a fotografare tutte le schermate prima di lavorarci sopra. E' stato un lavoro da certosini: ogni sprite e animazione è stato ridisegnato a mano, partendo dalla tavolozza di colori dell'Amiga, e poi il tutto è stato messo insieme usando un map editor appositamente creato per l'occasione.
Ovviamente nel convertire il gioco sono stati necessari alcuni compromessi, e si è dovuto ridurre il gran numero di fotogrammi animati della versione da bar: ogni personaggio vantava ben settanta fotogrammi, qui ridotti a più o meno trenta. Tuttavia questo non è andato a scapito dell'azione, che è rimasta pressoché identica a quella della versione da bar grazie a un trucco per risparmiare memoria: gli sprites sono stati suddisivi nelle proprie parti componenti.
A differenza però della versione da bar non si potrà giocare contemporaneamente in quattro, ma solo in due.

Come vincere a

GODS





Esiste più di un modo per completare ciascun mondo, ma per finire il gioco non è necessario completare del tutto alcun mondo. Gran parte dei rompicapo nascosti fungono solo da bonus. Se vi trovate bloccati in un livello che vi pare impossibile, tornate indietro: forse avete preso la direzione sbagliata in un livello bonus.

Mostri

Tutti i mostri hanno degli attributi che ne definiscono pregi, difetti e comportamento. Il valore in hit points determina se sono buoni incassatori, e va dal 10 di una creatura debole al 250 d'un guardiano. Nel corso del gioco i mostri diventano sempre più intelligenti e attaccano con sempre maggior ferocia. In genere occorre evitare di uccidere i ladri, poiché sono utili per trasportare il bottino.

Vite extra

Le vite extra si vincono raggiungendo i 50.000, 160.000, 300.000 e 500.000 punti, e poi per ogni 200.000 punti. I cristalli di fuoco appaiono ai 100.000, 250.000, 400.000 e 600.000 punti. Questi bonus si ottengono solo se si parte dal primo livello. Se si usa una parola

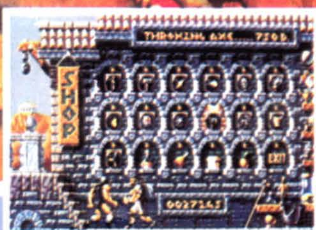












d'ordine per cominciare da un altro livello, i bonus cominciano solo a un punteggio pari al numero dei livelli saltati moltiplicato per 100.000. Per esempio, se si parte dal terzo livello si avrà la prima vita extra a 300.000 punti.

Secondo livello

La chiave del primo mondo si trova nella Sala delle Gemme, su una piattaforma irraggiungibile. Per fare abbassare la piattaforma occorre portare nella sala delle gemme di ghiaccio, acqua e fuoco in questo ordine:

Prendete la chiave e poi uscite dalla porta vicino alla leva 4. All'inizio del livello, andate a destra e premete il primo pulsante nascosto. Si aprirà una botola. Andate a sinistra e uccidete entrambi i centurioni. Se avete più di una vita apparirà una chiave d'oro. Attenzione: prendendola si azionano tutte le trappole presenti in questo mondo! Scendete nella sala sotto quella da cui siete partiti e proseguite finché non apparirà un ladro. Nascondetevi e lasciategli prendere lo scudo dietro le punte.

Lasciate cadere la chiave d'oro per attirarlo, poi uccidetelo e prendete lo scudo. Superate con un salto le trappole, aspettate che lo scudo si esaurisca e tirate la leva per trovare la chiave del tesoro e il ladro che la prenderà.

Colpitelo, prendete la chiave e andate alla sala del tesoro (porta 5).

Nel secondo mondo, scendete dalla scaletta sulla piattaforma sotto l'icona ad arco. Raggiungete il bordo della piattaforma e saltate sulla scaletta a destra. Saltate sulla piattaforma vicino alla leva 1. Premete la leva per fare esplodere la trappola sottostante. Scendete. Prendete per la prima scaletta a destra e lasciatela alla prima apertura a sinistra. Fate esplodere le trappole tirando la leva1 e poi prendete la chiave della sala. Ritornate su per la scaletta, andate a destra e lasciatevi cadere dal bordo vicino alla scaletta successiva. Dovreste ora trovarvi nella seconda fossa. Andate a destra, salite per la scaletta, andate ancora a destra e superate con un balzo il varco. Scendete per la scaletta successiva e prendete la chiave del teletrasporto. Andate alla leva 6 e tiratela per chiudere la prima botola nella terza fossa. Tirate le leve 7, 8 e 9 per chiudere le tre botole successive della terza fossa. Potete ora raggiungere il fondo. Apri-

te le due porte a destra e passate da quella che si trova tra le leve 11 e 12: dovreste così venire teletrasportati sopra la quarta fossa. Entrate nella sala a destra della leva 15 e prendete la chiave del mondo. Per uscire, scendete in fondo alla terza fossa e aprite la porta a sinistra: la porta del mondo è nel corridoio, a sinistra. In ciascuna delle prime tre fosse c'è un calice: prendeteli tutti e tre e portateli alla sala della nave per ottenere la chiave del tesoro.
Nella sala del tesoro si entra dalla porta vicina alla leva 3. Nella bottega, comprate lance e pozioni magiche.
Il terzo mondo è suddiviso in due metà, il puzzle del mosaico e I puzzle della candela. Se osservate il muro nella sala del mosaico vedrete un'immagine incompleta. Prendete il primo pezzo dell'immagine che si trova sulla destra della sala, andate a sinistra e ponetelo nel mosaico. Tirate la leva 1. Uccidete i due centurioni e prendete la chiave della trappola. Spingendo la leva troverete un blocco girevole: saltateci sopra e prendete la chiave della porta. Tirate la leva 2 per scoprire la porta nascosta e tirate la leva 3 per spostare il blocco. Spingete la leva 2 per aprire la porta. Nel corridoio ci sono quattro sale: la cripta, la farmacia, lo studio del mago e l'armeria. Portate il teschio nella cripta, portate il globo nello studio del mago e portate il vaso d'erbe nella farmacia per ottenere i restanti tre pezzi del mosaico. Ritornate alla sala del mosaico: dovrebbe apparire il cristallo del teletrasporto.
Andate a sinistra e continuate a uccidere i mostri finché non appare la chiave di una trappola. Ritornate alla leva 15 e si alzerà un blocco dal pavimento. Salite sulla scaletta successiva e uccidete la gargolla: vincerete un buono-lancia. Prendete la chiave della trappola e scendete dalla scaletta. Tirate la leva 17. Scendete dalla scaletta, andate a destra, superate con un balzo la trappola e tirate la leva 18 per chiudere la botola sotto la leva 19. Usate le leve 19 e 20 per chiudere le botole, salite e prendete la chiave della trappola. Balzate sul blocco mobile e andate a destra. Prendete la candela dal bordo, tirate la leva 22 e passate dall'apertura. Raggiungete lo studio, prendete la chiave della porta e tirate la leva 26 per giungere al covo del drago. Se avete trovato la grossa gemma, potete usarla per attirare il fuoco del drago, se no non potete che schivare e colpire. Non uccidete il drago quando si trova all'estrema destra dello schermo, poiché in questo caso perdereste parte del tesoro.

Valle degli dei.
Gli ultimi livelli sono ragionevolmente semplici, basta seguire le mappe per non incontrare troppi problemi. Al terzo livello scendete appena oltre la leva 1, poi ritornate alla partenza. Prendete la chiave della trappola. Andate al blocco 2, che si dovrebbe spostare. Arrampicatevi sopra e andate a destra.

ARMI

TIPO	COSTO	HITPOINTS	FERMATA DAI MURI	FERMATA DAGLI ALIENI
COLTELLO	2500	1	SI	SI
SHURIKEN	5000	2	SI	NO
MAZZA	7500	3	SI	SI
ASCIA	10000	4	NO	NO
PALLA DI FUOCO	12500	5	SI	SI
CACCIATORE	15000	5	NO	SI
ASCIA MAGICA	15000	3	SI	SI
LANCIA	17500	6	NO	NO
BOMBA OROLOG.	20000	20	NO	NO
SAETTA	30000	25	NO	NO

Al quarto livello il potere dell'ascia aumenta a 12 hit points e il suo valore a 17500

Tirate la leva 23 e prendete le mazze, la chiave del tesoro e l'arco grande. Andate all'ultima sala e otterrete un ripotenziamento. Nel secondo mondo dovete portare il ghiaccio e l'acqua nella sala del ghiaccio. Nel terzo mondo dovete tirare solo le leve 8, 9 e 11, senza toccare le altre. Al quarto livello dovete riportare tre oggetti nella sala dell'alchimista. Per accedere alla sezione bonus prendete la chiave della sala nella sezione sopra la prima porta e poi tirate la prima.

Livello 2

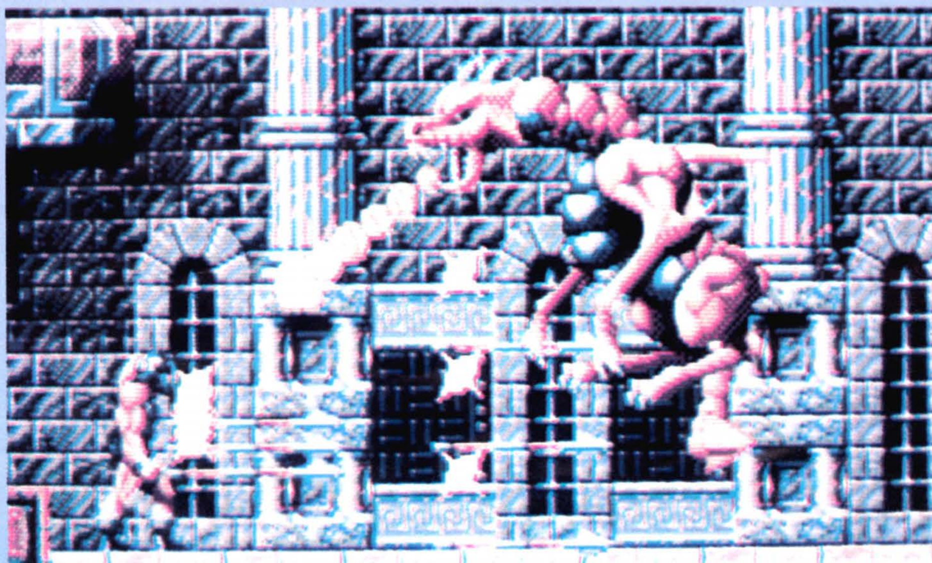
Questo livello non è molto più difficile del precedente. Attenzione alle picche in fondo alle pozze. Spesso val la pena di comprare una pozione congelante, che può aiutare a cavarsi da qualche brutta situazione. Ha però l'inconveniente che per portarla con voi dovrete rinunciare ad altro.

Potete seguire la nostra scorciatoia, ma non barate se volete ottenere soldi, armi e vite extra. Ai livelli più facili conviene raccogliere quanti più soldi possibile da usare poi per potenziare le armi ai livelli più difficili.

Livello 4

Trappole, vicoli ciechi, rompicapo e mostri a non finire. State attenti, seguite le mappe e cercate le leve nascoste e gli oggetti più importanti. Qui i ripotenziamenti sono essenziali, poiché i mostri non sono molto accomodanti.





PELOTA



Il gioco della pelota è molto affascinante, ma anche abbastanza pericoloso, la biglia di ferro che viaggia ad una velocità impressionante può infatti colpire i giocatori meno provetti causando loro danni a volte anche irreversibili. Ma i veri campioni danno un vero spettacolo che prende letteralmente tutti quanti osservano il loro gioco. Il nostro programma prevede la scelta tra due tipi di gioco: la singola partita tra due avversari (utile soprattutto quando ci si vuole semplicemente allenare) o il torneo (da sfruttare in special modo quando ci si trova con gli amici per trascorrere un piacevole pomeriggio ricordando le trascorse vacanze). Cimentatevi quindi in divertenti partite con i vostri amici o contro il vostro CBM = 64 e vedrete che non smetterete più di giocare.

JOYSTICK PORTA 1/2

FUOCO	inizio gioco

ATTACCHINO



Calati nei panni di un attacchino e attraversa la città per affiggere manifesti pubblicitari negli spazi appositi. Ogni manifesto è costituito da un certo numero di fogli e devi essere tanto abile da selezionare nella scatola porta-rotoli quello corretto posizionandoti su di esso con la punta del pennello. Per poter incollare i manifesti devi salire sulla scala. Come se non bastasse strane creature popolano la città: il contatto con una di esse ti sarà fatale e, orrore degli orrori, hanno la proprietà di diluire la colla che una volta diventata acqua sarà inutilizzabile. Quindi tienile a bada scagliando contro di esse micidiali colpi di colla.

JOYSTICK IN PORTA 2

F1	inizio partita/inserire pausa
F3	opzioni/disinserire pausa
G	sinistra/selezione opzioni
J	destra/selezione opzioni
Y	su
C=	salto/andatura veloce/selezione opzioni
SPAZIO	per abbassarsi
JOYSTICK	selezione opzioni

CLEAN

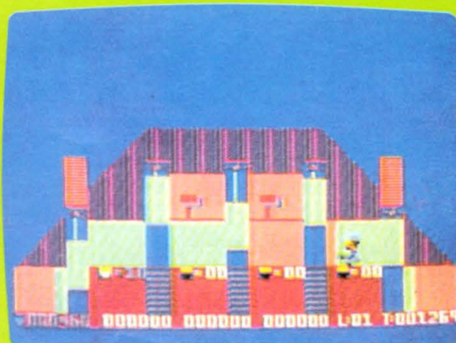


Sei un pistolero di fama internazionale e le tue capacità sono così note che non passa giorno che qualche d'uno non ti venga a cercare per proporti un nuovo lavoro. Questa volta sei stato assoldato niente meno che dalla polizia di stato di Washington D.C. Un quartiere della città è caduto nelle mani di alcuni guerriglieri che impediscono alle forze dell'ordine di entrare, ma che nel frattempo fanno fiorire sporchi affari di ogni genere per fare soldi. Purtroppo il quartiere continua ad essere abitato dagli antichi cittadini che non vogliono lasciare le loro case. Il tuo compito sarà quindi duplice: sconfiggere e annientare le bande di malviventi, impedire che gli indifesi cittadini vengano usati come scudi viventi e evitare di colpirli a tua volta. Il compito sarà veramente molto facile, le munizioni se ne andranno a frotte e dovrai fare in modo di riuscire a rifornirti rubando al nemico, ma se arriverai alla fine oltre alla ricompensa ti aggiudicherai la riconoscenza della cittadinanza.

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO	inizio gioco

PENNELLI



L'obiettivo del gioco è riverniciare tutte le stanze di 8 abitazioni prima di esaurire il tempo a disposizione. Per verniciare le stanze devi semplicemente attraversarle facendo attenzione a non farti toccare dai vari esseri ostili che popolano la casa. Per difenderti puoi solo fuggire o salire sugli ascensori dentro i quali sarai perfettamente al sicuro. Devi anche tenere d'occhio la sorellina pasticciona sempre pronta a rovinare il tuo magnifico lavoro: puoi tenerla buona per un po' regalandole un dolce candito. Ad ogni casa completata appariranno sullo schermo una o più parole che formeranno una frase associata al livello di gioco.
La sfida ultima del gioco è riuscire a scoprire tutti i 6 messaggi nascosti!

JOYSTICK PORTA 1

F1	inizio partita/fine partita
F3	numero giocatori (massimo 4)
F5	seleziona porta joystick per i giocatori 2 e 4
SPAZIO	inserire pausa/disinserire pausa
SPARO	scelta livello di difficoltà (6 livelli)
JOYSTICK	selezione nome imbianchino/a

FOTOGRAFO



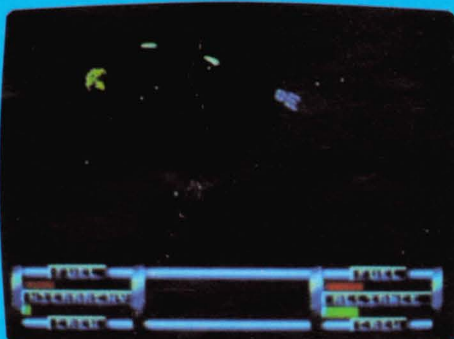
Sei il migliore reporter del tuo giornale e ti è stato affidato il difficile compito di fotografare una famosa diva che alloggia nell'attico di un albergo esclusivo. Per raggiungere il tuo scopo devi prima raccogliere l'equipaggiamento nascosto nelle varie camere dell'albergo: la macchina fotografica, il flash, la tessera stampa e la chiave dell'attico. Tutto questo badando a non farti acchiappare dal personale dell'albergo o dal sig. Nervetti che mal sopporta di venire svegliato all'improvviso e soprattutto affrettandoti il più possibile, perché il tempo a disposizione è limitato.

Tieni presente che puoi sfuggire ai tuoi inseguitori saltandoli, ma attento perché non sempre la manovra ha successo!

JOYSTICK PORTA 2

SPARO	inizio partita
RESTORE	inserire/disinserire pausa
JOYSTICK SIN DES	numero giocatori
JOYSTICK SU GIU'	livello difficoltà

GALAXY

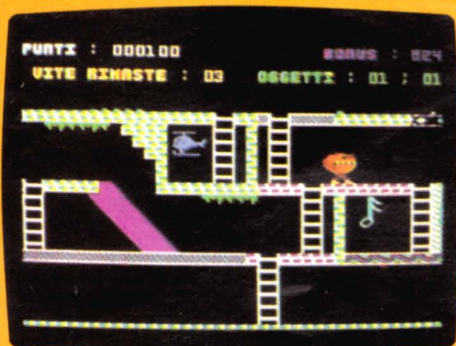


Il tempo della fantascienza sembra sia quasi superato, forse perché tutte quelle cose che una volta sembravano fantastiche e irrealizzabili ora sono diventate realtà. Ovviamente non si viaggia nello spazio 'alla ricerca di nuovi mondi e di nuovi popoli' come viene citato nei famosi telefilm di Star Trek ma la fantascienza deve mostrare qualcosa di veramente straordinario per avere dell'incredibile. Eccovi però un mondo per abituarvi a vagare nello spazio: una volta gli scontri avvenivano tra navi che solcavano i mari, ecco che questo gioco vi porta in un mondo irreale dove i due contendenti vengono rappresentati con due astronavi. Prima di iniziare il gioco potrete sceglierne il modo (pratica o combattimento vero e proprio), nonché il tipo di navetta vostra e del vostro avversario, tutto ciò perché la realtà sia più vera, ma una volta premuto il fuoco sarete solo voi contro il vostro avversario in una sfida all'ultimo sangue per avere il predominio dello spazio.

JOYSTICK PORTA 2

F1	ricomincia
FUOCO	inizio gioco

SPESA PAZZA



Devi andare a fare la spesa nel più pazzo supermercato della città e riuscire a raccogliere ben quaranta oggetti! La cosa non si prospetta per niente tranquilla perché il grande magazzino è più che altro un labirinto in cui è facilissimo perdersi e, come se non bastasse, è infestato da mostruose creature e da svariati ostacoli. Devi avere prontezza di riflessi e molta iniziativa e una volta raccolti cinque oggetti, il massimo che può trasportare il tuo carrello, devi andare a pagarli alla cassa per poi proseguire nell'impresa. Tieni presente che se l'unica strada possibile è sbarrata da un muro di mattoni devi guardarti attorno per trovare la levetta che una volta spostata aprirà un varco.

JOYSTICK IN PORTA 2

SPARO	inizio partita/fine partita
F7	inserire pausa/disinserire pausa
F5	inserire musica/disinserire musica

IPER FLIPPER



Per i fanatici dei flipper, eccone una versione completamente computerizzata. Iniziate ogni turno con cinque palline e per un maggiore realismo potete regolare la velocità di immissione in gioco di ogni pallina. Il vostro scopo è naturalmente quello di realizzare il maggior numero di punti possibile per superare il vostro primato personale. A voi spetta il compito di tenere la pallina in gioco facendola rimbalzare contro i respingenti, di colpire i bersagli e di accendere tutte le lettere della parola IPERFLIPPER per guadagnare i punti di bonus.

1 2 3 4 5	per selezionare velocità
SHIFT SIN o C=	flipper sinistro
SHIFT DESTRO o F7	flipper destro
SPAZIO	per lanciare pallina
STOP	inserire/disinserire pausa

KUNG FU

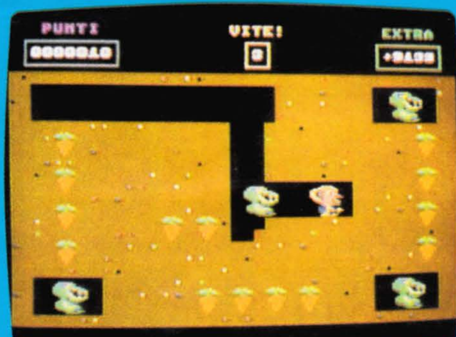


Una bella musica orientale vi affascina non appena il gioco apparirà sullo schermo. Voi sarete uno dei vari esperti di arti marziali che si alternano sullo schermo. Il vostro corso di addestramento sta a mano a mano progredendo e dovrete di volta in volta superare una serie di esami per poter passare al livello successivo. Gli esami consistono in incontri con altri esperti di livello superiore al vostro e di conseguenza se riuscirete a batterli sarete promossi. Gli incontri si susseguono ad un ritmo estenuante, ma quando vi sembrerà di non riuscire proprio più a farcela, ecco che il vostro amor proprio non vi consentiranno di restare battuti. All'inizio i movimenti vi sembreranno difficili da compiere ma con il passare del tempo anche il vostro allenamento manuale progredirà e riuscirete a raggiungere livelli all'inizio inimmaginabili.

JOYSTICK PORTA 2

F1	inizio gioco
F5	demo

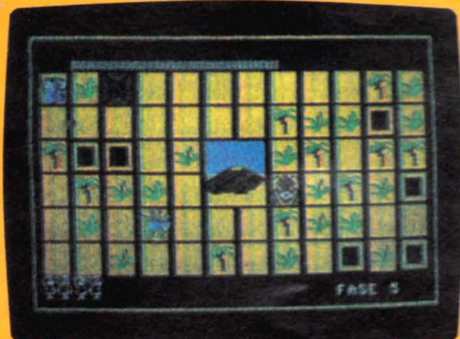
GALLERIE



Sempronio, un simpaticissimo abitante delle caverne, è alle prese con una serie di draghi. Il compilatore del gioco li ha chiamati Draghetti ma non hanno proprio nulla di simpatico, loro. Se il nostro Sempronio non sta più che attento sono infatti pronti a farlo fuori in men che non si dica. Il malcapitato abitante degli anni Tremila prima di Cristo deve pertanto sbarcare il lunario cercando di procurarsi il cibo, in questo caso zigzagando in un prato di morbide carote che sono piantate nel terreno sito accanto alle tombe dei draghetti che quando vengono liberati si mettono in caccia del disturbatore. Sempronio ha però la lingua biforcuta e i draghi...

JOYSTICK IN PORTA 1

REGNO DELL'IGNOTO

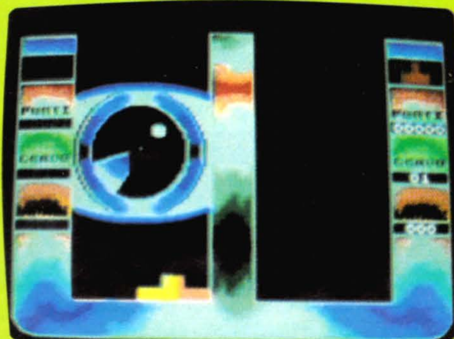


Sei un intrepido archeologo ed in seguito al ritrovamento di una sacra reliquia sei stato catturato dal Dio del vulcano e gettato nelle profondità della terra. Fortunatamente non tutto è perduto! Infatti potrai fuggire con un vascello acquistato con le magiche icone che troverai nelle colonie del caos. Per riuscire nell'impresa dovrai lavorare duramente scavando buche ed evitando numerosi pericoli: blocchi di lava incandescente, cimici, ragni, demoni e uccelli di lava. Lo scenario è costituito da quadrati, sotto molti dei quali sono nascoste le icone che devi raccogliere (premendo lo sparo) prima che il vulcano le ricopra con la lava. Alcuni quadrati sono invece buchi trasportatori, saltando sui quali vieni trasportato da una parte all'altra dello schermo. Le icone sono di due tipi: quelle utili per acquistare pezzi di vascello e quelle speciali. Tu puoi portare otto icone alla volta e puoi lasciare l'ultima saltando su una barca vuota (e premendo lo sparo). Le icone speciali non possono essere trasportate e sono: la pozione magica che temporaneamente ti dà una vita fatata, la bacchetta di rabdomante che mostra la posizione di tutte le icone, la scala che trasforma il vulcano in una scala magica con la quale raggiungere il regno del Dio del vulcano per scambiare le icone con pezzi di vascello. Al termine di questa fase vieni posto al centro di nove quadrati per scegliere la zona da esplorare. Quando hai comprato sufficienti pezzi di vascello puoi accedere al livello più basso usando il quadrato centrale. Bada che i livelli più bassi offrono maggiori ricompense ma presentano maggiori pericoli! Quando esplori un settore hai purtroppo una disponibilità limitata di energia di scavo. Per rifornirti di essa devi raggiungere il pozzo senza fondo custodito da un sacerdote che farà di tutto per non farti tornare ad esplorare le varie zone. Nel pozzo devi riuscire a trovarti su uno dei piccoli cubi quando lampeggia e guadagnare così l'energia necessaria (l'indicatore diventa rosso) per allontanarti dal pozzo saltando su una delle quattro uscite agli angoli. Ma le cose non sono così semplici. Infatti serpenti e guardiani mandati dal crudele sacerdote ti rendono la vita difficile: i serpenti ti paralizzano fino ad ucciderti se ti colpiscono troppo spesso, mentre i guardiani ti fanno perdere energia. Invece nelle varie zone da esplorare sei minacciato dai poco amichevoli abitanti del luogo. Le cimici appaiono quando un blocco di lava cade su un buco trasportatore; esse lasciano una scia di palme ed erba e mentre sono sullo schermo ti fanno perdere l'energia di scavo: devono essere quindi eliminate velocemente saltandoci sopra quando il loro occhio è chiuso. I ragni ti paralizzano temporaneamente e possono essere eliminati quando sono sulle zampe posteriori (quando sono verdi). I demoni vagano per lo schermo: inizialmente non sono pericolosi ed è possibile ucciderli saltandoci sopra, ma in seguito si nascondono seppellendosi e diventano letali. Gli uccelli di lava depongono le uova nelle buche vuote. Le uova si schiudono al tuo passaggio o a quello di una cimice; il giovane animale che nasce è molto affamato e mangia tutto ciò che trova sul suo cammino: fai in modo di non esserci anche tu!

JOYSTICK PORTA 2

SPARO	inizio partita
F1	fine partita

PUT



Un gioco veramente appassionante dove prontezza di riflessi, capacità di scelta e nervi saldi sono indispensabili per ottenere il maggior punteggio. È tutto molto semplice: dall'alto cadono dei pezzetti di un puzzle che dovrete sistemare opportunamente sul fondo dello spazio assegnatovi in modo da completare una fila completa ininterrotta, questa sezione del pavimento scomparirà, questo vi consentirà di mantenervi ad un livello basso di altezza e di correggere sistematicamente o le situazioni di stallo che si sono via via venute a creare o di correggere eventuali errori di posizionamento dei pezzi. Tutto sembra a parole molto facile, ma a mano a mano che i pezzi cadono vi sembrerà sempre più difficile riuscire a collocarli, in special modo quando vi sentirete perseguitati dalla malasorte, perché scendono pezzi lunghi, quando vi servono tozzi e così via, ma se riuscirete a mantenere la calma ovviamente avrete la meglio.

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO	inizio gioco


ELF





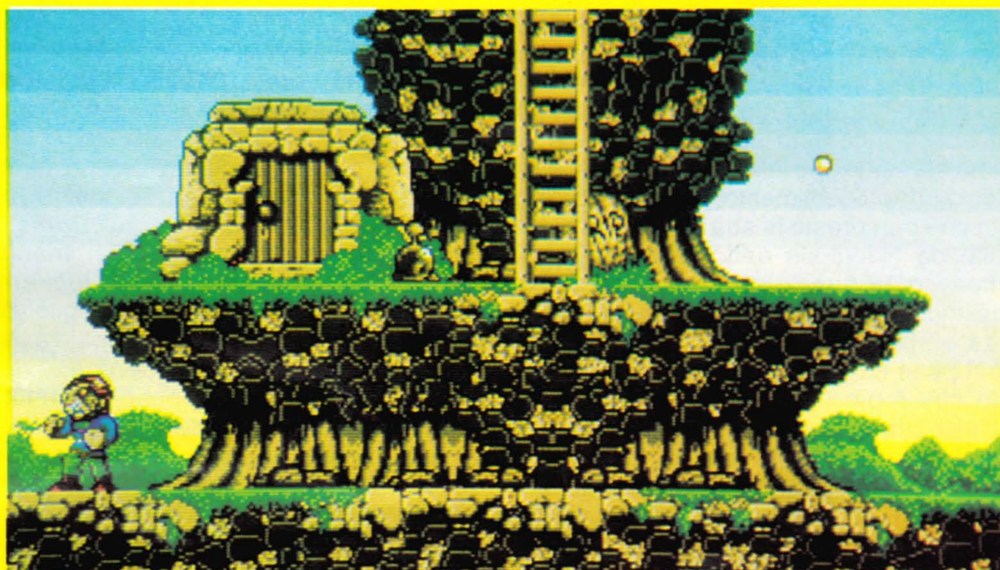
E' raro che una nuova casa di programmazione debutti con un gioco di ottima qualità, ma i nuovi arrivati della Nirvana Systems sono riusciti con **Elf** a realizzare un gioco in cui avventure e rompicapo (alla **Pyjamarama**) si fondono con una bellissima grafica. Peccato solo che la vicenda sia piuttosto risaputa. Sul bosco incantato splende il sole e gli animaletti saltellano felici, ma l'elfo Cornelius ha un brutto presentimento - non ingiustificato, dato che ben presto la sua bella Elisa viene rapita da Necrilous detto "Il Non Troppo Simpatico". E questo soprannome è un eufemismo, se si considera che Necrilous vuole gettare Elisa in un calderone bollente!

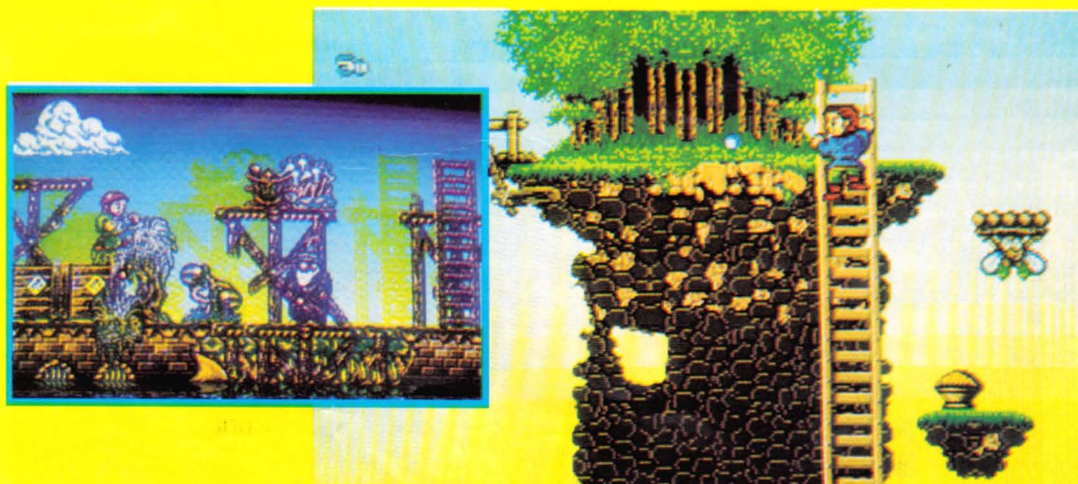
Elf si pone come il primo gioco ecologista, dato che il giocatore dev'essere selettivo nell'esercitare la violenza: se per esempio ucciderete una farfalla verrete sonoramente fischiati, e un punteggio particolare tiene il conto degli animali innocenti che uccidete: se saranno troppi, non vi sarà concesso di vedere come va a finire. Insomma, il messaggio è di rispettare gli animali e di non essere sanguinari.

Per raggiungere il castello in cui Necrilous tiene prigioniera Elisa occorre attraversare otto livelli di foreste, rovine e paludi. Strada facendo, troverete parecchi oggetti utili. Raccogliendo erbe e animaletti potrete comprare in varie botteghe cose che vi saranno preziose, da un campo di forza magico a una macchina volante. Potrete addirittura comprare delle indicazioni sceme, come per esempio: "Non mangiare sottaceti se non vuoi perdere i tuoi amici"! Giunti al sinistro castello, dovrete localizzare e distruggere la carrucola che serve a calare le innocenti vittime nel calderone. Alla fine di ogni livello c'è una simpatica variante alla meccanica di gioco tradizionale: i classici guardiani vanno affrontati non facendo ricorso alla violenza, ma risolvendo dei buffi rompicapo dai risvolti anche osceni! In ogni caso, sconfitti i guardiani Cornelius otterrà un cristallo verde che si rivelerà indispensa-



bile per entrare nel castello di Necrilous nonché un bonus calcolato sulla base del numero di oggetti bonus trovati strada facendo. Quando i mostri vengono colpiti appaiono altri bonus sotto forma di gettoni, e poi ci sono dei cuoricini che, se raccolti, migliorano lo stato di salute. Anche chi ha buona mira però non si può lamentare: ad ogni 100.000 punti verrà premiato con una vita extra, come in **Kult**, anche qui quando si incontrano persone oggetti che possono essere importanti ai fini del gioco appare un pannello interattivo con opzioni come "dare", "corrompere" o "identificare"; è inoltre possibile parlare con i personaggi che si incontrano, ma le conversazioni sono brevi e monosillabiche. Grafica e programmazioni sono eccellenti, con una incredibile varietà di mostri e di scenari: ciascun livello è un emozionante avventura a sé stante. Per esempio, nel secondo livello si viaggia per tunnel sotterranei affrontando mummie e ratti,mentre nella palude del terzo livello ci sono sgradevoli creature succhiasangue. I colori e la grafica degli sfondi sono pieni di complessi dettagli, tra i quali dei draghi che levano il capo emettendo fiamme letali. Ricco di sorprese e di enigmi, **Elf** è un gioco estremamente godibile che ha un fascino tutto suo.



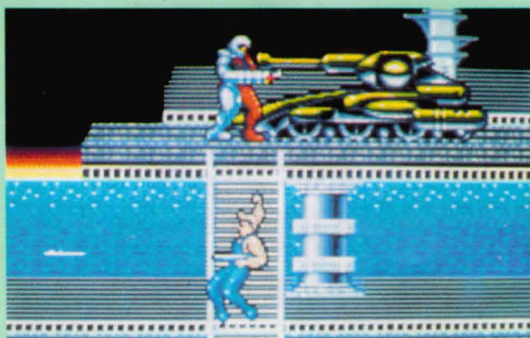


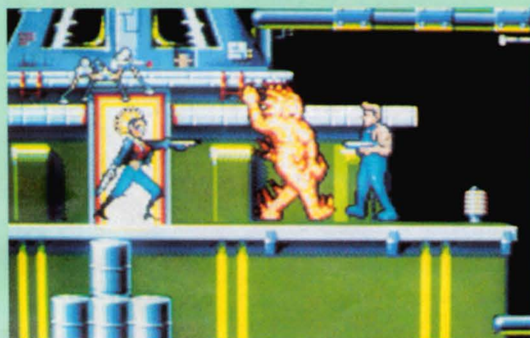




THUNDERJAWS

Già oggetto di culto nella sua versione da bar, dopo sei mesi di riconversione **Thunderjaws** approda finalmente al 64. Purtroppo però il brillante spunto di partenza non trova riscontro nel gioco stesso. In un futuro non troppo remoto, la sensuale ma perfida Madame Q si è allestita un'enorme base sottomarina e rapisce migliaia di belle ragazze per i suoi bizzarri esperimenti. Con il mondo minacciato da una carestìa di bagnanti formose, i governi reagiscono inviando una squadra di esperti a liberare gli ostaggi e a porre fine alle macchinazioni di Madame Q. La conversione dell'oscuro gioco da bar della Tengen è stata taticosamente realizzata da Neil Harding e Lloyd Baker: la meccanica di gioco è stata fedelmente riprodotta, ma in sé il gioco risulta tutt'altro che appassionante. Un ottimo voto quindi alla conversione, ma una sufficienza scarsa a **Thunderjaws** (seguito ufficioso di **Rolling Thunder**). La base sottomarina di Madame






Q copre ben tredici aree, e prima dello scontro finale i due granitici eroi dovranno affrontare una serie di livelli a scrolling orizzontale gremiti di mutanti e di robot. Nella prima parte del gioco, i due protagonisti affrontano armati di fucili subacquei e di una scorta illimitata di arpioni le acque limacciose e infestate di squali e di mine che li separano da una delle basi. Da entrambi i lati dello schermo vengono aggrediti da squali cibernetici, sub nemici, mine e inquinanti chimici, che dovranno evitare per non perdere una delle tre vite di cui dispongono. Mentre nel gioco da bar gli sprites erano grandi e netti, con massicci squali biomeccanici e minacciosi sommozzatori che zompavano verso il giocatore, gli sprites della conversione sono a dir poco deludenti. Sembra che la Domark sia stata costretta a ridurli per comprimere l'intero gioco, ma questi avversari in miniatura sono tutt'altro che minacciosi, e sembrano usciti da un gioco a 8 bit. Le cose vanno un po' meglio una volta che si entra nella base. Qui gli sprites sono più grossi e meglio realizzati, e ci sono alcuni ottimi guardiani di fine livello. Un bel miglioramento, però vanificato dalla qualità dell'animazione. Man mano che ci si addentra nel covo di Madame Q, i livelli si espandono grazie a delle scalette che dalla normale area di gioco a scrolling orizzontale consentono di passare a un più ampio scrolling in otto direzioni. L'animazione dei protagonisti è però risibile (specie quando si arrampicano sulle scalette) e rovina questa parte, che avrebbe potuto essere piacevole.

Di livello in livello le cose si fanno sempre più difficili man mano che l'intelligenza degli avversari si fa più acuta. Nel gioco originale per affrontare gli attacchi nemici occorrevano armi extra che raramente si rendevano disponibili (a meno di non mettere soldi extra nella rnacchina, naturalmente!), ma Neil Harding ha reso più giocabile la conversione facendo in modo che le armi appaiano poco prima che ce ne sia bisogno. Come conversione, **Thunderjaws** è più che soddisfacente, ma la grafica e l'animazione deludenti ne fanno un gioco peggiore di ciò che avrebbe potuto essere. Le migliorie apportate da Harding rispetto all'originale lo hanno reso più giocabile e scorrevole, ma tutto sommato si tratta di un gioco consigliabile solo ai fans della sua versione da bar e del suo predecessore.

ROLLER BALL



Il gioco del domani. Uno scontro tra due formazioni di coraggiosi che hanno nella vittoria l'unica speranza di uscire vivi da uno stadio infernale. A condurli alla vittoria due indomiti capitani che cercano di conquistare più velocemente possibile la palla sparata dal cannone (attenti al rumore che segnala la palla in gioco). Una volta conquistata la palla occorre sbaragliare gli avversari e dirigersi verso il punto in cui si vedrà se siete campioni o semplici comprimari: in quel momento sarete soli davanti al bersaglio e non avrete la possibilità di sbagliare.

JOYSTICK IN PORTA 1/2

PORTA 1	un giocatore
PORTA 2	due giocatori

SALVA GLI ANIMALI



Sei un amante degli animali e devi proteggere un cigno ed un pesce che vivono felicemente in una vasca. Il tuo compito consiste nel mantenere stabile il livello dell'acqua lottando contro un tuo antagonista che invece avrà il compito opposto. Per raggiungere il tuo scopo devi aprire e chiudere le valvole apposite posizionandoti bene con il braccio. Ricorda che se il livello dell'acqua è troppo alto il cigno scappa, mentre se è troppo basso il pesce muore. Tieni d'occhio l'elefante e il ragazzo che dal bordo della vasca faranno di tutto per renderti la vita difficile.

JOYSTICK PORTA 1, 2

SPARO o SPAZIO	inizio partita
CTRL	sinistra
2	destra
SPAZIO	aprire/chiudere valvole
STOP	fine partita

DOCKING



Era parecchio tempo che non ti riusciva di trovare un lavoro che ti andasse a genio, ma ecco che finalmente dopo tanto cercare sei riuscito a farti assumere ai Magazzini Generali. Il tuo compito è abbastanza semplice e consiste nel sistemare le casse negli appositi spazi di stoccaggio. Dovrai muovere le casse spostandole ma attenzione a non farle andare contro gli spazi laterali o non ti sarà più possibile spostarle. Ci sono anche delle barre magnetiche che intrappolano il tuo carico e non ti consentono di sistemarlo nel corretto posto. Il pavimento ogni tanto è anche dissestato e ti potrebbe capitare di perdere una vita. Ci sono anche dei bonus, che appaiono ogni tanto, di punti o di tempo. Soprattutto il bonus di tempo è importante, perché il tuo lavoro deve essere terminato in un certo lasso di tempo. Terminata di sistemare una stanza potrai passare a quella successiva, dove ovviamente le difficoltà sono sempre maggiori.

JOYSTICK PORTA 2

S	inizio gioco
C	scelta comandi
I	istruzioni
H	record

SUPER RAZZO



Scopo del gioco è naturalmente ottenere il maggior numero di punti possibile, abbattendo gli invasori extraterrestri col tuo formidabile cannone laser. Gli alieni attaccano in ondate successive, si schierano in formazione di combattimento e si tuffano verso di te con lo scopo di distruggerti per collisione. Quando avrai respinto parecchie ondate di nemici, avrai la possibilità di guadagnare punti di bonus unendoti all'astronave madre: più veloce sarà l'attraccaggio e maggiore sarà il bonus. Gli invasori alieni useranno sporchi trucchi per riuscire a distruggerti; quando avrai annientato una particolare ondata, alcune meteore attraverseranno lo schermo alla velocità della luce. L'unica possibilità di salvezza sarà allontanarti velocemente dalla loro traiettoria.

JOYSTICK PORTA 2

1	un giocatore
2	due giocatori
3	tastiera
4	joystick
5	definizione tasti
6	inizio partita
F1	inserire pausa
QUALSIASI TASTO	disinserire pausa
STOP+RESTORE	fine partita
C=	sinistra
SHIFT SINISTRO	destra
RETURN	sparo

SWORD MASTER

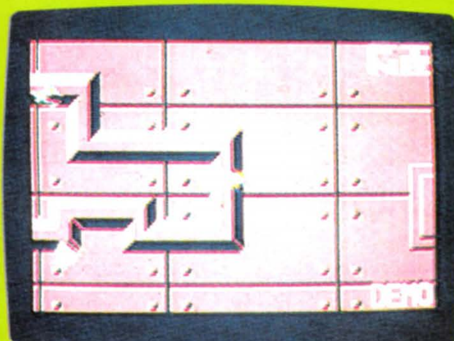


Il mondo del Medioevo da sempre affascina e molti di voi senz'altro avranno desiderato di poter impersonare un paladino di altri tempi. Eccovi quindi una splendida opportunità: siete un cavaliere solitario il cui compito è di raccogliere indizi e suggerimenti per sconfiggere le forze del male che si sono impossessate del castello di Wolfridge. All'inizio del gioco potrete scegliere, tra un gruppo di otto, ben quattro magie che vi potranno essere veramente utili nell'adempimento della vostra missione, ve ne citiamo alcune: invisibilità, guarigione, capacità di schermare la vostra mente agli estranei, abilità nell'uso delle armi e che vi sarà consentito usare per un certo numero di volte durante la vostra avventura. I pericoli e i trabocchetti sono innumerevoli, da ogni parte si nascondono insidie, ma certamente la vostra intelligenza e la vostra abilità di spadaccino vi consentiranno di giungere alla fine incolumi.

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO	inizio gioco
F1	utilizzo magie

INVASIONE KLINGON



Una nuova minaccia è apparsa all'orizzonte galattico: è vostro dovere respingere l'attacco portato dai Klingon, nemici acerrimi ed irriducibili della federazione interstellare. Siete voi l'unica speranza di sopravvivenza del vostro pianeta: respingete l'invasione e lanciate un contrattacco. Dovete sorvolare 8 settori del pianeta e cercate di sopravvivere in ognuno di essi per almeno 2 minuti per poi essere teletrasportati al settore successivo. Combattete contro varie astronavi ostili che vi attaccano da ogni lato e vi lanciano contro missili teleguidati. Manovrate rapidamente per evitare i loro missili e rispondete al fuoco per cercare di sopravvivere.

JOYSTICK PORTA 1 o 2

F7 SPARO	inizio partita
F1 F3	numeri giocatori
F5	per visualizzare controlli
F7	inserire pausa
QUALSIASI TASTO	disinserire pausa
RESTORE	fine partita
<	sinistra
>	destra
Z	per sparare

DOPPIA VITA



Sei in un laboratorio nucleare per fare le pulizie. Malauguratamente finisci in uno sdoppiatore che ti trasformerà in due distinte persone. La prima rimarrà sotto controllo, mentre l'altra vorrà ostacolarti. Devi cercare di pulire tutti i laboratori per poter giungere allo sdoppiatore e ricomporti con l'altra metà. Il tutto si svolge in cinque stanze del laboratorio.

JOYSTICK

CHINARSI	fuoco + joystick giù
TIRARE A SINISTRA	fuoco + joystick sinistra
TIRARE A DESTRA	fuoco + joystick destra
PREMERE L'INTERRUTTORE	fuoco + joystick su
SALIRE A SINISTRA	joystick sinistra + fuoco
SALIRE A DESTRA	joystick destra + fuoco
SCENDERE A SINISTRA	joystick sinistra e giù
SCENDERE A DESTRA	joystick destra e giù
SALIRE ASCENSORE	fuoco
PAUSA	spazio
MUSICA SI/NO	m

SCI NAUTICO

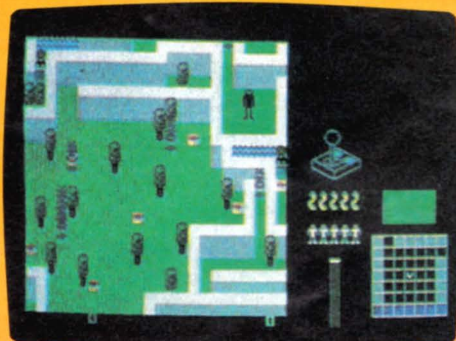


Lotta contro il tempo per riuscire a qualificarti per la gara suicida di sci nautico. Devi riuscire a portare a termine sei giri nel minor tempo possibile; ma fai attenzione: le alte velocittà potrebbero crearti difficoltà. Cerca di saltare sulle apposite rampe per guadagnare punti preziosi, ma evita le macchie d'olio e le mine disseminate lungo il percorso. Inoltre non rallentare esageratamente, perché rischieresti di trasformarti in un succulento bocconcino per gli squali.

JOYSTICK PORTA 2

SPARO	inizio partita
F1	inserire pausa
F3	disinserire pausa
JOYSTICK SU	accelerare
JOYSTICK GIU'	decelerare

DROIDE



Paolo è scappato dalla prigione ed ora cerca di raggiungere la libertà attraverso un intricato labirinto di nascondigli segreti. La sua meta è una nave che lo porterà in un luogo sicuro dove poter vivere serenamente ed alla luce del sole. In questa disperata fuga dovrà portare con sé 5 elementi (scelti fra 21) necessari al successo del rocambolesco viaggio. Inoltre dovrà raccogliere le monete d'oro che troverà sulla strada, più alcuni oggetti che gli saranno d'aiuto. Purtroppo Paolo dovrà affrontare molte difficoltà: la via verso la libertà è lunga e faticosa!

JOYSTICK PORTA 2

SPAZIO SPARO	inizio partita
R	ridefinizione tasti
P	inserire/disinserire pausa
RESTORE	fine partita
Z	sinistra
X	destra
;	su
/	giù
SPAZIO	per saltare

PAOLO ALLA RISCOSSA



Protagonista del gioco è un droide a cui è stata affidata una difficile missione: penetrare in territorio nemico e distruggere cinque millepiedi dapprima nel labirinto mortale, poi nella zona paradossale e infine nelle pericolose pianure. Dopo aver ripulito una zona dai nocivi millepiedi, il droide può raggiungere la successiva salendo sull'unità di trasporto. Per riuscire a portare a termine la sua missione dovrà agire velocemente perché il tempo a disposizione è limitato ed affrontare numerose difficoltà. Infatti, armato di una potente pistola fotonica, dovrà uccidere le guardie, evitare le mine, sfuggire alle guardie robot indistruttibili, raggiungere i millepiedi e distruggerli colpendoli due volte sulla testa.

JOYSTICK PORTA 2

J	joystick
K	tastiera
Y	istruzioni
N	inizio partita
PW	su
LS	giù
X<	sinistra
C>	destra
SPAZIO	per sparare
RESTORE	fine partita
F1	volume musica a zero
F3	diminuire volume musica
F5	aumentare volume musica

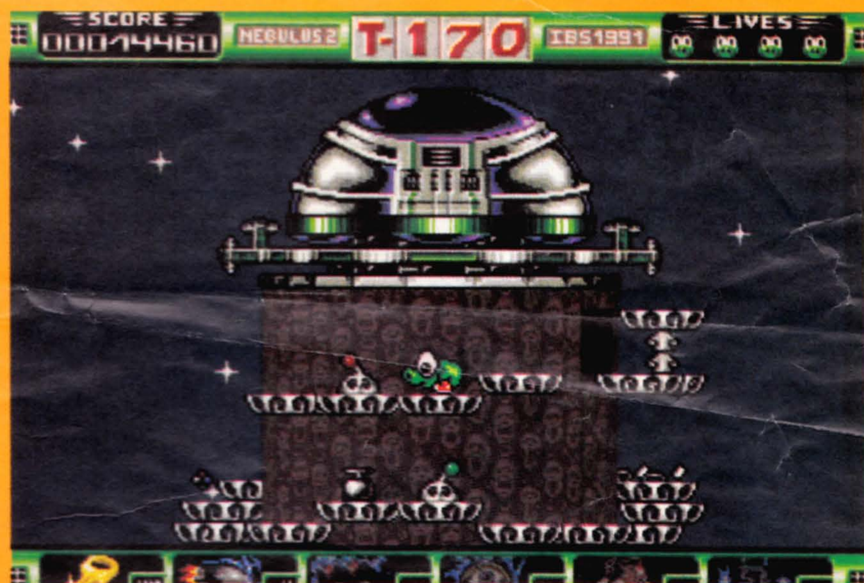


Nebulus 2
Pogo-a-go-go



In una notte stellata Pogo, l'eroe di Nebulus, se ne sta buono buono in un bar a bere dei Tequila Slammers quando viene avvicinato dal proprio ex capo, Jewal. Dopo essersi fatto forza con alcuni sorsi della propria bevanda preferita, Pogo è pronto ad ascoltare ciò che Jewal ha da dirgli e quando usciranno dal bar, Pogo si troverà nel bel mezzo di una avventura. Il pianeta Nebulus e ancora una volta assediato; lo Zio ha catturato tutte le Torri della Vita e le tiene in ostaggio.





Per liberare le torri, Pogo dovrà affrontare sedici terribili livelli. Per i primi otto, gli basterà giungere in cima a ciascuna torre. Strada facendo incontrerà le guardie dello Zio, e dovrà evitarle oppure eliminarle mentre cerca di ripotenziarsi e di passare per le porte che conducono ad altre destinazioni. Una volta che sarà giunto in cima all'ottava torre verrà innescata l'autodistruzione e cominceranno gli otto livelli successivi, nei quali occorre ridiscendere da tutte le torri per riparare i danni.



RITAGLIA LUNGO IL BORDO
SEGNATO IN NERO E PIEGA
SEGUENDO IL TRATTEGGIO INDICATO

PERSONALIZZA LA TUA
CASSETTA SCRIVENDO
IL TUO NOME

PROGRAMMI PER CBM 64



HIT PARADE



SU QUESTA CASSETTA

LATO A

1 J-TURN - 2 TWO WORLDS
3 CIRCO CLOWN - 4 CAVERN
5 COCON - 6 BATTAGLIE STELLARI
7 PARTY - 8 PATROL
9 PELOTA - 10 ATTACCHINO
11 CLEAN - 12 PENNELLI
13 FOTOGRAFO - 14 GALAXI
15 SPESA PAZZA - 16 IPER FLIPPER

LATO B

17 KUNG FU - 18 GALLERIE
19 REGNO DELL'IGNOTO
20 PUT - 21 ROLLER BALL
22 SALVA GLI ANIMALI
23 DOCKING - 24 SUPER RAZZO
25 SWORD MASTER
26 INVASIONE KLINGON
27 DOPPIA VITA - 28 SCI NAUTICO
29 DROIDE - 30 PAOLO ALLA RISCOSSA

QUESTA CASSETTA
E' DI

NOME

COGNOME

VIA

CITTA

ANNOTAZIONI